

LOST

Y SU PREMONICIÓN DEL ARTE FUTURO

CAMPO
RICARDO
BURGOS
LÓPEZ

¿Hasta dónde una serie como *Lost* prefigura el arte del futuro? A raíz de que en estos días he tenido la oportunidad de ver la serie entera, esa es la pregunta que una y otra vez me he planteado de manera insistente; pero antes de considerar algún tipo de respuesta, quisiera apuntar una breve contextualización. *Lost* —como en nuestros días ya es vox populi— fue una serie de televisión emitida por la cadena norteamericana ABC entre 2004 y 2010, que contó con 114 capítulos de una hora distribuidos en 6 temporadas (véase el artículo correspondiente en *The Encyclopedia of Science Fiction* <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/lost>). El programa fue creado por J. J. Abrams, Damon Lindelof y Carlton Cuse, y trata de un avión que en un viaje entre Sidney y Los Ángeles acaba estrellándose en una isla desconocida en el Pacífico. Los sobrevivientes no solo se enfrentarán a las dificultades propias de la supervivencia

en medio de la naturaleza, sino que pronto descubrirán que la isla donde cayeron alberga todo tipo de misterios naturales y sobrenaturales (extraños y sofisticados refugios de alta tecnología en medio de la manigua, un monstruo de humo que deambula por la selva, evidencias de otros naufragios en el pasado, un grupo de habitantes previos de la isla, denominados “Los Otros”, otro grupo de científicos que invadió la isla para ejecutar experimentos bizarros, llamado “La iniciativa Dharma”, un guardián sobrehumano del lugar que se hace llamar Jacob, etc.). Mientras la serie muestra a los supervivientes batallando en medio de los enigmas mencionados, revela un conjunto de “flash backs” en los que nos va presentando el pasado de cada uno de ellos antes de abordar el vuelo, y a partir de la cuarta temporada emplea “flash forwards” donde se muestra cómo prosiguen las vidas de un grupo de personas que en cierto momento logran escapar de la isla. Por diversas razones, este grupo de seis personas que consiguió evadirse de la isla debe luego retornar a ella, pero cuando otra vez arriba al sitio de su inicial confinamiento, encuentra que algunos de ellos viajaron en el tiempo y llegaron al mismo sitio, pero 30 años antes (en 1977 y no en 2007). Tras diversos avatares y todo tipo de paradojas temporales, el grupo extraviado en 1977 consigue volver al presente (2007), y mientras unos cuantos escapan de nuevo de la isla, otros deben quedarse allí afrontando más aventuras. La temporada 6, que es la postrera, emplea dos líneas de narración: por un lado, muestra la vida de los personajes de la serie suponiendo que el avión nunca se estrelló en la isla, y, por otro, muestra el presente donde está ocurriendo la batalla final por el poder entre el “monstruo de humo” y los náufragos aliados de Jacob. En este punto de la serie, pareciera que los sobrevivientes del avionazo están viviendo simultáneamente en dos universos: uno donde el avión nunca se estrelló y otro donde esto sí ocurrió, empero, finalmente se revela que el universo donde nunca hubo accidente es en realidad un “lugar después de la muerte”, donde se encuentran todos los pasajeros del avión, y desde donde la totalidad de ellos proseguirá su viaje hacia la eternidad.

De acuerdo con *The Encyclopedia of Science Fiction*, la serie de televisión *Lost* es “una de las dos más importantes series de género de la

primera década del nuevo siglo y una de las más influyentes de la década en cualquier género” (la traducción es mía). Asimismo, esa fuente la cataloga como una obra única, cuyas posteriores imitaciones nunca alcanzaron la cota que ella alcanzó, y que consiguió el raro milagro de ser aclamada tanto por el público de a pie como por la crítica especializada.

Tras esta mínima descripción de la historia y de su recepción crítica, quisiera proponer unas cuantas reflexiones que nos ayuden a contestar la pregunta inicialmente propuesta.

En primer lugar, *Lost* prefigura el arte del futuro por su extensión. Al lado de los 114 capítulos de una hora que la componen, los denominados “largometrajes” del cine, que en promedio duran entre 90 y 150 minutos, acaban siendo “cortometrajes”. Una obra de 114 horas como *Lost* (el equivalente a ver continuamente una cinta durante casi 5 días sin dormir) es un auténtico “largometraje” y obliga a redefinir lo que entendemos por tal. Debido a que *Lost* y series semejantes de televisión cuentan con mucho más tiempo que los denominados “largometrajes” del cine, ellas pueden ahondar en sus personajes mucho más y pueden acometer tramas mucho más complejas que las del séptimo arte; de hecho, *Lost* pudo darse el lujo de dedicar varios episodios a hurgar in extenso en el pasado de sus principales personajes, y creó una trama con tantos hilos que por momentos el espectador se sentía extraviado, cuando no hastiado. *Lost* consigue que a su lado largometrajes famosos por su duración como *Guerra y paz* de Bondarchuk (1968, 8 horas), *Cleopatra* de Mankiewicz (1963, 5 horas) o *Novecento* de Bertolucci (1976, 5 horas), acaben siendo reclasificados como “cortometrajes”.¹ Pero, podría objetar alguien, una telenovela con sus centenares de capítulos también haría parecer muy breve cualquier obra cinematográfica. La diferencia estaría en que las telenovelas (tal vez con alguna excepción) suelen tener tramas lineales y personajes más bien esquemáticos, mientras que en *Lost* la trama nada tiene que envidiarle a un laberinto, y los personajes distan de ser descritos de un modo sencillo.

En segundo lugar, *Lost* prefigura el arte del futuro porque no se sabe cuándo terminará. Me explico. En principio sabemos que *Lost* duró 114

Lost prefigura el arte del futuro porque se ha escrito a muchas manos. [...] Puedo apostar que en el futuro el arte se atreverá cada vez más a juegos y fusiones como esas, así a veces de la colaboración de dos genios solo se obtenga un engendro tipo Frankenstein.

capítulos desde 2004 a 2010, pero, igual a como ocurre con ciertos filmes comerciales que tienen segunda, tercera, cuarta y quinta parte, es muy factible que en el futuro, estos 6 años que ya vimos sean conocidos como “Lost 1”, y aparezcan “Lost 2”, “Lost 3”, “Lost 4” y “Lost N”. Las exigencias de los estudios comerciales norteamericanos les imponen continuar *ad nauseam* con una franquicia, y de allí que lo más factible sea el panorama que señalamos. Por lo demás, esta situación está acorde con un rasgo del arte posmoderno, y es que durante los siglos xx y xxi la obra de arte ya no es una totalidad autocontenida, sino una lexia. Es decir, cualquier obra de arte ya no es un todo, sino una unidad de lectura o un capítulo de un megatexto que siempre se encuentra en proceso de construcción.

En tercer lugar, *Lost* prefigura el arte del futuro porque se ha escrito a muchas manos. A uno como lector tradicional le cuesta trabajo imaginar una obra como *Cien años de soledad* siendo escrita por varias personas y no solo por Gabriel García Márquez; no obstante, así es como funciona *Lost*. Esta serie tiene varios creadores, varios guionistas y varios directores. Es obvio que a veces es difícil armonizar tantas cabezas pensando simultáneamente, y por eso ciertos capítulos o ciertos aspectos de la historia no están estructurados entre sí de un modo ideal. Sin embargo, a pesar de que ciertas partes de la narración lucen deshilachadas y bastas, es evidente que, hacia el futuro, este modo de trabajar se incrementará ¿Qué habría resultado si alguna vez se hubiera puesto a componer en conjunto a Borges con García Márquez? ¿A Mozart con Bach? ¿A Miguel Ángel con Kandinsky? Puedo apostar que en el futuro el arte se atreverá cada vez más a juegos y fusiones como esas, así a veces de la colaboración de dos genios solo se obtenga un engendro tipo Frankenstein.

En cuarto lugar, *Lost* presagia el arte del futuro por el papel que desempeñó el público en su elaboración. A medida que la serie se iba emitiendo, los televidentes se manifestaron de manera constante en diversas formas, y fue así como su

disgusto con ciertos personajes de la obra obligó a que esos mismos personajes murieran más pronto en la ficción, o a que directores y productores encarrilaran el guion de un modo u otro. En los siglos xx y xxi, el arte cada vez toma más en cuenta al lector o al espectador como “cocreador” o “completador” de la propuesta inicial que hace el artista, y creo que casos como el de *Lost* permiten pronosticar que tal papel se acentuará con el paso del tiempo. No estamos lejos del día en que escritores o directores de cine y televisión determinen un desenlace para las narraciones, que sea negociado con lectores y espectadores. Es más, aunque suene a herejía, no estamos lejos del día en que de manera colectiva se reescriban los desenlaces de, por ejemplo, *El Quijote* o *Cien años de soledad*. Imagino, por decir algo, un escenario donde se pone a discusión el final de estos dos textos, y tras un periodo de análisis se llega a un final que satisface más a la gente, de modo que de allí en adelante la humanidad se comprometa a imprimir *El Quijote* o *Cien años de soledad* con el nuevo desenlace del cual se le ha provisto. Si algo nos ha enseñado *Lost* es que el pasado es totalmente provisional y reescribible en miles de formas, así que hacia el futuro ninguna obra de arte puede estar segura de que no se la reescriba de otra forma.

En quinto lugar, *Lost* permite intuir el arte del futuro por ese mismo rasgo que hemos esbozado al final del punto anterior, es decir, la impermanencia del pasado. Algo que llama la atención en *Lost* es la gran cantidad de “resurrecciones” que ocurren en las distintas temporadas. Es muy común que un personaje que muere en un programa reviva en otro; a veces la serie se toma el trabajo de proporcionar una explicación para tal resurrección, pero a veces simplemente la presenta sin justificación alguna y es el televidente quien debe arreglárselas con el fenómeno. En el argumento de *Lost* (¿los argumentos de *Lost*?) nada es permanente y todo es reversible, y de allí que constantemente los personajes se enfrenten a la posibilidad de que el avión que inicialmente viajaba de Sidney a Los Ángeles y se estrelló en esa isla del Pacífico,

nunca se haya estrellado en esa isla del Pacífico donde en algún momento se encuentran. La serie coquetea mucho con esa idea, y en cierto momento incluso los personajes detonan una bomba que supuestamente tendrá como efecto deshacer el pasado e impedir que el avión se estrelle en la isla del Pacífico donde se encuentran varados. La gran cantidad de paradojas temporales que hay en el argumento apunta también a la disolución del pasado (por eso, por ejemplo, Said viaja en el tiempo y mata a Ben, uno de los villanos, cuando este era niño). Por eso en algún momento del argumento se da a entender que el avionazo nunca ocurrió y que “en realidad” los supervivientes están muertos; por eso, en otro instante de la historia se hace creer al público que el accidente del avión jamás sucedió, que la nave llegó a Los Ángeles como si nada y que los personajes continúan su vida posterior sin el peso de semejante traumatismo; por eso es que en la isla están confundidos pasado, presente y futuro, y en cualquier momento esos tres tiempos pueden ser alterados; por eso es que la serie finaliza cuando todos los personajes han muerto y perciben que “la realidad” que vivieron en la isla es menos real de lo que entonces suponían. La estructura de *Lost* recuerda muchísimo a *El hombre en el castillo* (*The Man in the High Castle*, 1962), la obra cumbre de ese profeta posmoderno que fue Philip K. Dick. Si hacemos memoria, en esa novela de Dick se retrata un universo donde los nazis sí triunfaron en la Segunda Guerra Mundial, y Estados Unidos de América está sometido por tropas de ocupación; la historia es compleja, pero lo esencial es que, hacia el final de la narración, un grupo de personajes descubre que el universo en el cual viven no es “real” y que en verdad Estados Unidos sí venció a los nazis en la Segunda Guerra Mundial. Cuando Dick finaliza su libro, el lector se queda con la angustiada pregunta de cuál es el pasado al cual creerle, pues la verdad es que ni uno ni otro pasado parecen “reales”. Pues bien, *Lost* usa y abusa de esa estrategia dickiana. Como ya hemos visto, el guion sugiere una y otra vez, y de múltiples maneras, que el avionazo inicial nunca aconteció, y concluye haciendo que el televidente dude acerca de cuál es el pasado efectivo al cual creerle (oficialmente sucedió cierto pasado, pero lo cierto es que en una isla donde pasado, presente y futuro están revueltos, cualquier cosa puede

sucedir). El problema central de Dick es determinar cuáles son “la realidad efectiva” y “el pasado efectivo” a los cuales acogerse, y lo cierto es que en *Lost* tampoco queda fuera de dudas cuál es “la realidad” y cuál “el pasado” que los personajes han padecido. Esa noción de que el pasado es provisional y que es tanto o más incierto que el futuro, no solo es una estrategia compartida por *Lost* y por *El hombre en el castillo*, sino que parece ser una pauta que obsesionará al arte del futuro.

Por supuesto, con esta breve relación de rasgos que a mi modo de ver permiten presentir algunas características del arte por venir, no desconozco los descuidos o puntos objetables que también presenta *Lost*. No obstante, no es este el lugar para tratarlos. Lo interesante es que en *Lost* (como en muchas otras obras contemporáneas de la televisión) comienza a despuntar algo que seguramente alcanzará su plenitud en el futuro. En *Lost* presentimos que el arte vendrá de lugares insospechados (hace medio siglo nadie hubiera pensado que las series de televisión podían ser más complejas y con personajes más insondables que los del cine), presentimos un arte de extensiones impensadas en tiempo y espacio, un arte que se estará reconstruyendo de manera permanente, que será expresión de la asociación de incontables cerebros (¿cómo será una obra de arte elaborada por los 7.500 millones de cabezas del planeta Tierra?), presentimos un arte donde todos los pasados serán reversibles y donde todos los factores de una obra serán transitorios y modificables. Los seres humanos siempre hemos deseado no solo reescribir el pasado, sino rehacerlo por entero; hacia allá es a donde apunta *Lost*, esa es la misión que deja a los artistas del futuro. ■

Campo Ricardo Burgos López (Colombia)

Escritor, crítico y profesor de la Universidad Sergio Arboleda de Bogotá. Entre sus obras de ficción están *Libro que contiene tres miradas*, *José Antonio Ramírez y un zapato* y *El clon de Borges*. Obras críticas suyas son *Pintarle bigote a la Mona Lisa: las ucronías*, *Otros seres y otros mundos. Estudios en literatura fantástica* e *Introducción al estudio del diablo*. Compiló también la *Antología del cuento fantástico colombiano*.

Notas

¹ No consideramos aquí películas experimentales cuya proyección dura varios días pero que, por lo general, al exhibirse en exposiciones artísticas, nadie o casi nadie ve en su totalidad. Por el contrario, los 114 capítulos de *Lost* pueden verse y disfrutarse en su totalidad.